Reglemente Fricktal Games 2026

Sportart: Brennball

Kategorien: Boys U14 & U11 // Girls U14 & U11
(Mädchen dürfen in Knabenteams eingesetzt werden, Jüngere in älteren Kategorien)

Spielfeld: ca. 17 x 9m (auf Rasen)

Spielgerät: Softball, für U11 kleiner Softball

Spieldauer: ca. 2 x 3min 30sec (je nach Anz. Anmeldungen, mit Wechsel in der Halbzeit)

Spieler: 6 Spieler, max. 1 Ersatzspieler (kein Wechsel während des Spiels)

Anspiel: Das erstgenannte Team startet mit dem Werfen/Laufen.

Spielverlauf: Die Werfer stellen sich hinter die Startmarkierung, die Fänger verteilen sich im Feld. Der erste Werfer wirft den Ball in das Feld und muss versuchen eine „Base“ zu erreichen. Die Werfer müssen ihre Läufe nicht in einem Durchgang zu Ende bringen, sondern können zwischendurch auf einer „Base“ anhalten, den Wurf des nächsten Werfers abwarten und dann weiterlaufen.
Das Feldteam kann dies verhindern, indem es den geworfenen Ball unter Kontrolle bringt und ihn so schnell wie möglich zu ihrem „Brenner“ befördert. Dieser legt den Ball in das vor ihm liegende „Brennmal“ und ruft laut „brennt“. Der Ball darf nicht in das „Brennmal“ geworfen oder geprellt werden.
Alle Werfer, die sich zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Feldes und nicht auf einer „Base“ aufhalten, müssen zur letzten „Base“ resp. an den Start zurück. Der Ball wandert nun zum nächsten Werfer, der am Start steht. Dieser darf erst wiederbeginnen, wenn alle seine Mitspieler auf der richtigen Base stehen (Pfiff des Schiedsrichters).
Der Brenner wurde im Vorfeld des Spiels von seiner Mannschaft bestimmt und trägt zur Kennzeichnung ein Überzieher oder „Bändeli“.

Regeln für die Fänger:

- Der Ball darf einander zugepasst werden.
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
- Die Fänger können sich frei im Spielfeld verteilen.
- Die Fänger am Ring „Brenner“ muss immer mindestens 1 Fuss im Ring haben.
- Beim Wurf des Werfers befinden sich die Fänger ausserhalb der 3m Zone, ausser der Fänger steht mit beiden Füssen im Brennmal. Der Fänger beim Brennmal darf den geworfenen Ball vom Werfer nicht direkt fangen und nicht behindern.
- Die Fänger dürfen die Läufer nicht behindern.

Regeln für die Werfer/Läufer:

- Der Ball darf beliebig ins Feld, muss jedoch über die 3m Markierung geworfen werden.
- Der geworfene Ball muss im Spielfeld landen. Landet der Ball ausserhalb der Spielfeldmarkierung oder innerhalb der 3m Markierung, so muss der Ball vom Werfer geholt und der Wurf wiederholt werden. Pro Werfer maximal 1 Wiederholung erlaubt, nach dem 2. Fehlversuch wird der Werfer zum Läufer.
- Es kann so lange gelaufen werden, bis der Ball im „Brennmal“ liegt.
- Beim Ruf „brennt“ müssen beide Füsse auf der Base oder im Ziel sein.

- Ein bereits geworfener Ball darf nicht noch einmal berührt werden.

Allgemeine Regeln:

- Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Seinen Entscheidungen ist Folge zu leisten.
- Schafft es die Fänger - Mannschaft, die andere Mannschaft schon vor Ablauf der Zeit „auszurotten“, endet diese Halbzeit vorzeitig.

Punkte: Alle Spieler, die die Zielmarkierung passieren, bekommen einen Punkt. Sollte ein Spieler einen „Homerun“ schaffen, bekommt er zwei Punkte.

Sieger: Sieger des Spiels ist das Team, welches mehr Punkte erreicht hat.

Schuhe: Es darf nur mit Turnschuhen gespielt werden (keine Nocken- oder Stollenschuhe).

Punkte:

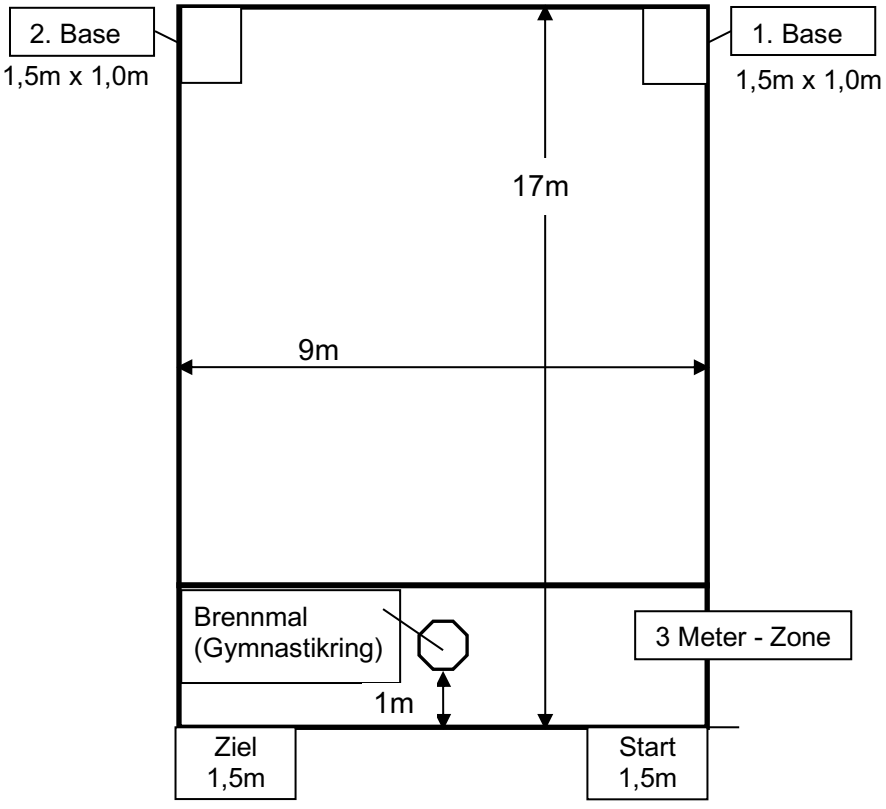
Sieg:	2 Punkte
Unentschieden:	1 Punkt
Niederlage:	0 Punkt

Platzierung: Vorrunde: Über die Platzierung entscheidet in erster Linie das Punktetotal. Bei Punktegleichstand gewinnt das Siegerteam der Direktbegegnung. Bei einem Unentschieden entscheidet die Differenz der Läufe aus allen Spielen.
Halbfinal/Final: Bei Punktegleichstand wird gleich anschliessend je 2 Minuten nach gespielt.

Forfait: 20:0

Allfällige Regeländerungen werden mit den letzten Weisungen bekannt gegeben.

Spielfeld:



Parallel liegende Spielfelder sollten 180 Grad gedreht angeordnet sein damit weniger Bälle ins andere Spielfeld fliegen.